

*下川 信祐 (ATR 環境適応通信研究所)
新上 和正 (ATR 環境適応通信研究所)
大田原 一成 (ATR 環境適応通信研究所)

概要

必要なモノが隔々まで行き渡っているといわれる今日、なお、著しい広がりを見せているモノ・サービスがある。その中には、普及する理由が解りにくいモノが少なくない。これらのモノに対して、意味作用としての機能を分析し、我々は、モノとの距離感(プライベート性)がデザインの将来を特徴づけると予期する。また、生得的な性差に注目し、プライベートな世界で継続作用を生じて行くための、戦略として機能の時間化 / 機能の共生化を提案する。

1 はじめに

「必要なモノが隔々まで行き渡っている」、「消費者の顔が見えない」、といった声が聞かれ、デザインの行為が作り手(供給者)とユーザー(消費者)に分断されています。私たちは、デザインされたモノが人間にとってどのような意味をもつのか、将来どのような意味を持ち得るのかといった-モノと人間の関係性-をデザインの枠組みに取り込んで、分断から回復することを標榜しています。

注目するのは次の事実です。デマンドブル(～70年代)、テクノロジッシュ(80～90年代)の時代を経て、モノ余りといわれる今日、力強いもしくは急速な広がりを見せているモノ・サービスが出現しています。興味深いことに、それらの多くは、一見すると何故利用され普及するのか解らないという共通の性質があります。そこで、このような近年に特有の不可解なモノと人の結び付きに注目し、この解明を通じて、新時代のデザイン戦略を抽出します。

2 不可解な結び付き

携帯電話、ポケットベル：固定電話が十分に普及しており、料金を考慮したとき、簡単に持ち運べる(モバイル)ことのみから需要を説明できるのは、緊急の用件が外出時にも日常的に起きる一部の人に限られます。電子メール：電子メールのネットワークは、大資本のインフラ整備ではなく、草の根の繋がりで作られてきました。郵便、電話、FAXがあり、キーボードを学べば文書を即時に転送できるといわれても、仕事や生活に絡んで使ってみなければ、新しい意味を認めることが難しかった(料金以前の問題)。パソコン：インターネット普及以前の96年に実施された調査で、既に0.367台/世帯です。用途は、(i)ワープロ、(ii)住所録などのデータベース、(iii)表計算です。[2]。その対価として、当時のパソコンの値段、10～20万円を1/3の家庭が支払っていたというのでしょうか？ インスタントカメラは、高機能・高性能の本体をフィルムの紙箱もどきで包

み隠します。プリントクラブに至っては、写真としての品質は粗末でさえあります。

3 基本的な考え方

このようなモノの採用を、必要(デマンドブル)、高機能・高性能(テクノロジッシュ)から理解していくことは困難です。社会心理学では、用途が明らかでない採用の広がりを「流行」として扱ってきました[3]。しかし、流行の理論では、ここに挙げたような一時的な流行りを越えて、非常に広範囲の人々の日常生活に定着しているモノの広がりを説明できません。私達はこの問題を、デザインのモデルとアンケート調査の分析[1]などから解き明かすことを試みます：

デザインのモデル：モノと人の関係をその生成から捉えて行くために、デザインのモデルを考えます。要点は、(i)デザインの相互作用、(ii)その3つの水準([0-1-m]=モノ/人間1/人間複数)と、(iii)モノと人の人への共同的な意味作用がモノと人の関係を産み出すこと、(iv)モノと人の結び付きを決定するのは[1](ひとりの消費者、ひとりのユーザー、一個人)であることです。

千手ダイナミクス：アンケートを分析すると、コミュニケーションツール等の利用を継続中と中止した人では対照的な意味作用(継続作用・非継続作用)が働いていました。継続/非継続作用では、様々な要件が同時に現れて複雑/単一的でシンプル、'アバタもえくぼ'/'坊主憎けりや袈裟まで憎い'、増幅作用を伴います。[1]。この著しい性質は、人が対象と関係しようとする時、様々な方面から意識的かつ無意識的に(次々と)関係を取り結ぼうとするという、基本的な機構(千手[観音]ダイナミクス)を意味します。

4 千手ダイナミクスの解析

千手ダイナミクスを条件によって変化させて[摂動をとって]、ダイナミクスの特性を抽出します。注目するのは、ポケットベルのイメージの住別け[1]

'Private effects - design strategies for the new age -'
SHIMOGAWA, Shinsuke (simogawa@acr.atr.co.jp), SHINJO, Kazumasa (shinjo@acr.atr.co.jp), and OHTAWARA, Kazushige (ohtawara@acr.atr.co.jp).

ATR Adaptive Communications Research Laboratories.
2-2 Hikaridai, Seika-cho, Souraku-gun, Kyoto Pref. 619-0288.

です。ポケットベルを継続利用中のユーザーイメージは、「必要」に対しては、年齢的に社会人に近い人々、性別では男性の傾向が強く、「楽しい・面白い」ではこの逆です。年齢と性別では、年齢の方が強く影響します。

メンタルバリアとプライベート性: 年齢差において特徴的な要素は、メンタルバリアです(例: アンケートの自由記述)。多様な環境(対[0], 対[m])と折り合うために、環境に対して恣意的な(運動的・認知的・行為的・意味的)資源を成長と共に身に付けて、これらの資源が鎧のように自己を保護します。ポケットベル(のショートメッセージ通信)は、メンタルバリアが厚い時には「必要」、薄い時には、これをすり抜けて「楽しい・面白い」という意味作用を引き起こします。

メンタルバリアをすり抜けて個人の内部に(生成する千手ダイナミクスに)直接作用するという興味深い戦略が得られました。コミュニケーション(対[m])に関しては、これをプライベート性と呼びます。モノに向う視線では、気軽さがメンタルバリアを透過します。

機能の時間化と機能の共生化: メンタルバリアの内側を重視し、性差が生まれながらもたらず人間と環境の関係の差異に注目します。

乳幼児に早くから見られる差異は、運動能力です。男の子は、運動的であり、モノに向かいます。閉じた相互作用は極限に向かいやすく、progress, 非日常化、がらりと変わる事、日常生活を切り放す儀式を好みます。このような環境への向かい方を、機能の時間化と呼びます。近接作用的で生活が断片的なことが特徴です。[1]-[0]が中心です。これに対し、女の子は、自分はあまり動かず、自らの身体が脅かされない距離をとります。気に入ったモノを引き寄せ、中心が自分の中に設定されます。物事を日常化し、外面から物事を測って行き、「かわいい」が重要です。会話や視覚が重要で色変化や友達が好きです。人間に関心が強く、オッカケに繋がります。共鳴・共感を好み、流行等の感染力が高くなります。このような環境への向かい方を、機能の共生化と呼びます。遠隔作用的で生活が連続的なことが特徴です。[1]-[m]が中心です。

ポケットベルの[m]性はプライベートな領域に機能の共生化の作用を起こします。対照的に現れる例として、wwwに対する若年層の志向があります。男子はゲームサイト、女子は芸能人ページを見に行くのが自由利用時に主流です。インターネットは遠隔作用であり、自らの身体が脅かされず、また、第3者の目に触れにくい(プライベート性)、オッカケやすいわけです。

歴史と将来: 千手ダイナミクスは、デザインの相互作用と絡みながら共同の意味作用を続けてきま

す。モノの意味を一定にせず、過去の歴史将来の予期と関わりながら、変更して行きます。例えば、パソコンではスペックが時代遅れになると、実際には使用可能であるのにもかかわらず、急速にプレゼンスを失います。これは、高機能・高性能で進歩が継続している現代的なモノに共通の性質です(モノの消費)。これとは逆に、歴史によって初期の機能と別の意味によって人との関係を結んでいることがあります。これをモノの魂と呼びます。例えば、プリクラを集めた手帖、張りぼて防犯カメラがあります。一方、歴史とは逆に将来への予期が人とモノの間に影響する意味作用があります。お金、金融商品、等はこれが顕著です。MAC-OSからWindows OSに乗り換えることにも作用しました。これはモノの将来性です。「モノの消費」の傾向は「モノの魂」と相反し、「モノ将来性」に相応して現れます。

5 適用

前節で議論したモノと人の関係に関する視座から、不可解なモノと人の結び付きについて考察することができます。詳細は講演で述べますが、メンタルバリアによるモノとの距離感・プライベート性がその柱になります。

6 まとめ

コミュニケーションツールを中心にして、一見して不可解な人とモノの結び付きを探ってきました。これらのモノは、人間とモノが共同して人間に生じる意味作用と、その過去から未来に向う相互作用によって巧妙に結び付いています。単に必要・便利ではなく、人がモノに対して感じる距離感(メンタルバリア)が重要な働きをしています。プライベート性は、コミュニケーションツールに対してメンタルバリアから解放するというデザインの戦略を提供しています。また、機能の時間化、機能の共生化は性差を基本軸としながら、モノと生活の関係を捉え、モノの意味の様々な広がり理解する視座を提供します。これは、メンタルバリアを透過した後に継続作用を生じるための戦略に利用できます。

参考文献

- [1] 下川, 新上, 'モノと人を包摂するデザイン,- 女子高校生アンケートより -,' 情報処理学会第59回全国大会講演論文集(4), pp.331-332(1999).
- [2] 総務庁青少年対策本部編, 『情報化社会と青少年』1997.
- [3] Simmel, G., 'Fashion,' *American Journal of Sociology*, Vol. 62, No. 6, pp. 541-549(1957)(円子, 大久保 訳 '流行' 『ジンメル著作集7』白水社)(1904年の論文の再掲).

このことはiモードの戦略に利用された模様です。

梅棹忠夫は、このことばを日本人のアニミズム的な感じ方を指して使っています。小論は、モノと人の相互作用がモノ本来の意味を変えることを指し、アニミズムとは無関係です。